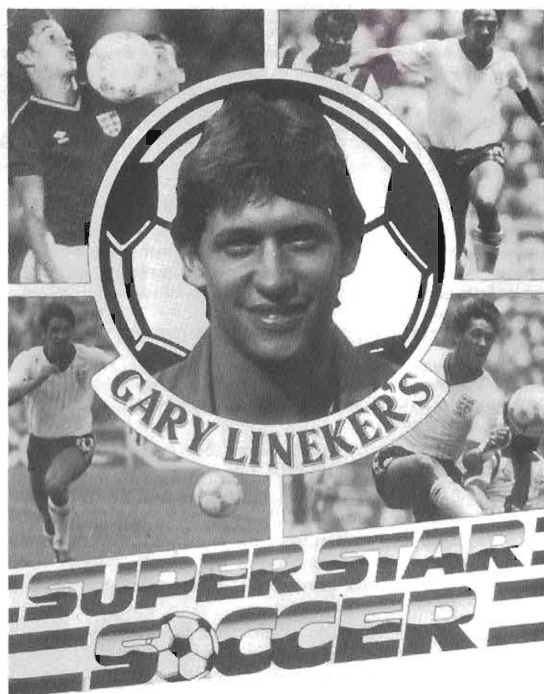


AMSTRAD

Welcome to GARY LINEKER'S SUPERSTAR SOCCER, the most exciting football simulation yet!

Passes, dribbling, injuries — **SUPERSTAR SOCCER** packs in all the action and realism of real outdoor soccer. Play striker or goalie, decide your strategies as Manager and make your lineups as coach; make substitutions and trade or recruit new players. It's your team and your goal is to turn it into championship material . . .

Follow 64 teams in four divisions through nine seasons of play and nine cup play-offs. Each team has records for each of those nine years covering wins, draws, losses, points, goals for, goals against, division played in, division finish, Cup results and League rating.

Each of the teams has 10 players on it's roster and has statistics for each player such as name, skill rating, playing position, age and injuries.

How to play

The game starts with the MASTER MENU SCREEN, which displays all the options available to the player.

Handling the League

The top of the main screen is used todisplay wins, draws and losses of all the teams within a given division. Your team and your next opponents are highlighted in RED. The options displayed at the bottom of the screen are split into two sections — VIEW and TRY. Move the highlight using the joystick and press **FIRE** to select your option.

"View Options"

League Status

When you select LEAGUE STATUS, the options at the bottom of the screen are replaced with information on i) Trading points available, ii) Games per Season, iii) Seasons played so far, iv) League games played so far, v) Rounds played in the play-offs.

Pressing **FIRE** returns to the main options screen.

Team History

Here you can view a team's history for the last five years. Your information is (i) Number of wins, (ii) Number of draws, (iii) Number of losses, (iv) Number of points, (v) Goals for, (iv) Goals against, (vii) Division, (viii) Position, (ix) Round reached in the playoffs, (x) Rating. As well as showing information on your team's history, other teams may be viewed by moving up/down.

Leave this screen by pressing **FIRE**.

Game Scores

This screen displays the results of the last set of matches.

UP/DOWN to view all the results, your team appears in highlight.

Divisions

This simply allows you to change the division viewed at the top of the screen, allowing you to keep track of the whole League.

Load/Save

This option allows you to either load or save a League, so continuing, again exactly where you left off. Just follow the onscreen instructions.

"Try Options"

Trading Points

are the means by which you improve your team. You are awarded an initial allotment of 250 trading points when you start the game. Each team is awarded additional allotments at the end of each season depending on their overall rating in the league.

It 'costs' Trading Points to recruit, trade and generally improve your team.

Every player in Superstar Soccer has a skill rating of 0 to 99. This indicates the player's overall abilities in running speed, shooting accuracy, defensive ability and shot quality. Each player also ages as the seasons pass. This is advantageous to the maturity of the player's style, but eventually, even though he may have a high skill rating, his age will slow him down more than his inexperienced, but younger team mates. Only you, the Manager, can make the decision of either trading him or replacing him completely.

The options of RECRUIT A PLAYER, A PLAYER TRADE, and IMPROVE TEAM, are the only means by which you can improve your team.

Recruit a Player

This allows you to recruit a "Rookie Player" to replace an ageing or useless player. The player to be replaced is first selected by pressing **UP/DOWN** to choose and **FIRE** to select. You may then enter details for your new player.

Highlight the "NAME" option and press **FIRE**. You may now select a new name by pressing **UP/DOWN**. When you have made your recruitment press **FIRE** to accept. Next, highlight SKILL and press **FIRE**, then adjust his skill by pressing **UP/DOWN** and **FIRE** to select. Each increment of SKILL costs four Trading Points, maximum allowable skill being 50. Press **FIRE** when you are finished. The player's best field position is decided in a similar way. When you are finished recruiting your youngster, move to the OK prompt and press **FIRE** to return to the main menu.

If you wish to quit this screen at any time, move to **CANCEL** and press **FIRE** to return to the main menu.

A Player Trade

Choose between VIEW TEAMS, TRY TRADE and RETURN by highlighting your choice and pressing **FIRE**. By viewing the teams you can decide with which team to trade.

An arbitration fee will be charged and you may then Select a player to Trade with from your team. Once chosen, you then select a player to trade for. When you have selected both players, you will be asked how many Trading Points you would like to offer as part of the deal. When all of this has been done, arbitration will commence after which you will be told if your trade has been successful.

To quit this section, move to **RETURN** and press **FIRE**.

Improve Team

This is a means by which you can send your whole team off to 'training camp'. Here, each player will undergo an amount of skill improvement.

The overall amount of improvement is related to the length of time and quality of training at the camp. The time and quality is charged as Trading Points. You are only allowed to visit the training camp once per season, and you can allocate up to 300 points for that visit.

Set Up Team

This screen shows all your players on the left, and your chosen players on the right (including your two substitutes). The two players highlighted on the left are not in your current line-up. Players in their best on-field position are shown in white, and are CYAN if they are not. If a player is injured, he is shown in RED, and cannot be used in your line-up.

Players can be swapped, put in or taken out by highlighting first the position to be changed and pressing **FIRE**. You now have two options — "move" or "swap".

To swap a player within the on-field line-up, move to the "swap" option and press **FIRE**. Now press **UP/DOWN** to select the field position with which to swap. Press **FIRE** when ready to swap the two positions.

To move a player onto your line-up choose "move" and press **FIRE**. Now you can bring in one of the remaining players in a similar manner. (HINT: The best team is one with the highest skill but the lowest average age).

Move to the QUIT option to exit to the game set-up screen.

New League

This allows you to reset the league to year 1 and to set up some of the variables about the way the League will operate. You may choose between English or American Territory and select the number of games to be played in a season.

When you select FINISHED you then select a 4th Division team to Manage.

Play Next Game

Before you play, you can fine tune some more aspects of how any one game will play.

(i) First you can change the "speed" of the clock to run between real time up to ten times faster.

(ii) Next is setting up the control of your team to JOYSTICK or COMPUTER. You may choose joystick control of either Centre Forward or Goalie, or the computer can take control.

(iii) To play the game, move to the PLAY GAME option and press **FIRE**. You will then be asked if you wish to watch the match (computer controlled players) being played. Select YES or NO as desired. You may view the results in the "game scores".

Playing the Coach

Whenever there is a stoppage in play; due to the scoring of a goal, a penalty, the ball leaving the pitch, a delay, and injury, or at the end of a half or game; the top score line will switch to a message, and you will then be placed in the Coaching Screen.

If you have chosen joystick control for the coach, you may make decisions as to what Offensive and Defensive attitudes to use, or any substitutions to be made.

You can make one of three Offensive Attitudes:

i) *SHOOT:* All players will try to get a lot of shots from the points, up close, and even out in midfield! The closer they get to the goal, the more likely a shot will be taken. This can also take a lot of the offensive responsibility from a weak Centre Forward.

ii) *PASS:* Most players will tend to pass the ball to your Centre Forward, who can keep all the players in on the action by passing the ball himself. This teamwork will work the ball downfield, keeping the defence off-balanced. The PASS attitude allows your Centre Forward to take more control of the offence.

iii) *MIX:* In most situations, this is the best attitude to take for a well balanced game.

There are also Defensive Attitudes:—

(i) COVER: If you are losing and need to catch up quickly, your team mates must gamble more and more to get the ball back. With this attitude, your players will shadow the men they are covering.

(ii) DEFEND: A good conservative defence for if you are winning the game and want to play it safe. This attitude will prevent your players from over committing themselves. They will play back, defending against breakaways or clear shots.

(iii) MIX: A combination of cover and defend for a well balanced game.

SUBSTITUTIONS: You will obviously want to make substitutions from time to time as part of your game strategy or to replace an injured player, but this can also be used to view your team's fatigue levels. When in the SUBSTITUTION screen you can view a player's effective power **(EP)**, his maximum power **(MP)**, and his position **(P)**. A players EP is equal to his MP the first time he takes the field, but as he tires his **EP** drops. His **EP** will also be lower if he is playing out of his best position. Remember, tired player's don't perform well!

How to control your Centre Forward

On the field, the Centre's movements are controlled with the keyboard or joystick. Your Centre can roam anywhere on the field, as well as shoot, pass and dribble. Your Goalie will be controlled by the computer.

To control your Centre, first make sure that you have made the appropriate selection from the CENTRE CONTROL section of the Game Setup screen (choose joystick 1 from the Game Setup screen if your joystick is in port 1 or joystick 2 if your joystick is in port 2).

Passing the Ball

To get off a proper pass, you must know the following:

(i) The eight joystick directions represent the members of your team.

(ii) You must move and hold your joystick in the direction that represents the player you wish to receive the pass.

NOTE: Only the diagonal directions pick an exact player. Also, if you do not move the joystick at all, then the ball will be passed to no one. This will cause you to lose control of the ball temporarily.

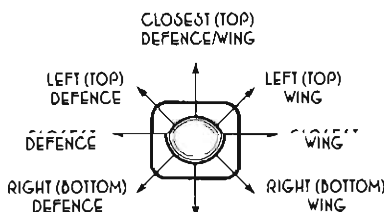
(iii) Once you have moved the joystick in the proper direction, tap the joystick button quickly. This will pass the ball to the proper player. Be sure not to hold the button down, or you will try to take a shot.

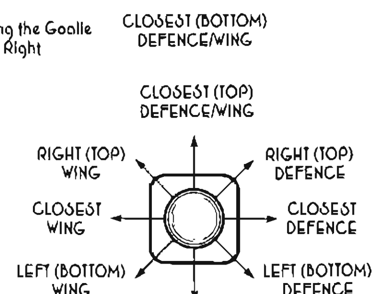
Shooting the Ball

Shooting is a combination of timing, luck, and position. Move your player into position, then press and hold the joystick button. You will see the indicator



Start to cycle back and forth. The arrows indicate toward which side of the goal your shot will travel. When the indicator shows the proper setting, release the button to shoot the ball. The more the indicator bar stretches toward the down arrow when you release the button, the more toward the side of the goal closest to the bottom of the screen your shot will go. Conversely, the more the indicator bar stretches toward the up arrow when you release the button, the more toward the side of the goal closest to the top of the screen your shot will go. The ball will travel in the direction of the opposing goal, no matter what direction the Centre is facing.







Some Tips and Hints

1. One of the most important aspects of playing the Centre is anticipating what your teammates will do with the ball. Always keep in mind what offensive strategies are being used by your team. For example, if the strategy SHOOT is in effect, your teammates will take more shots at the opposing goalie as opposed to passing the ball to you. As Centre, you should be in position to pick up the rebounds and kick them past the goalie while he is out of position. On the other hand, if your team strategy is to PASS, then your teammates will pass the ball around, trying to set you up for a score. In these situations, your job is to shake off your defender so you are in the clear to receive a pass.

2. Play the rebounds! Even the best goalie will break under a lot of pressure.

3. Keep in mind that defensemen have better ball handling skills than wings, who have better control than Centres (and Goalies are better at stealing the ball than anybody). This is important to remember when dribbling the ball down the field. Try to out-manoeuvre an opponent. Bull-dozing will lose you the ball.

4. When your defensive strategy is DEFEND, your teammates generally will get back to help out the Goalie. They won't overcommit themselves to the man they are covering. In this case, you may want to "double-team" the opponent with the ball. When your defensive strategy is COVER, your teammates generally play tight man-to-man coverage. However, this strategy introduces greater possibilities for defensive mistakes and offensive opportunities.

5. As a coach, place your youngest men in the game. Wearing out an older but great player early in the game may mean he won't be any use to you later on when you need him.

Controls

(i) KEYBOARD: Z — left X — right
O — up K — down
Ø — fire or use a joystick.

How to Load

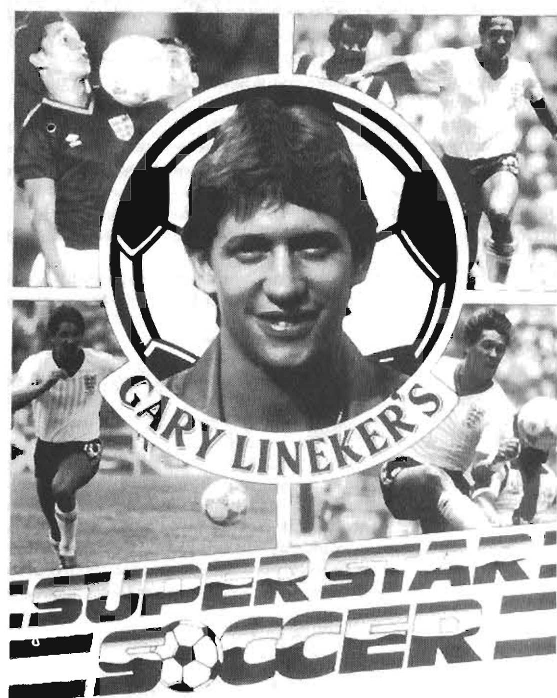
Amstrad

Cassette: Insert cassette into cassette unit. Press **CONTROL (CTRL)** and the small **ENTER** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit and then any key. The program will load and run automatically.

Disk: Insert the disk into the drive, label side up. Type:|CPM and press **ENTER**. The program will load and run automatically.

Because of the complexity of the game the leagues and teams in Gary Lineker's Superstar Soccer do not represent the actual English football league. This in no way detracts from the realism of the game.

Good Luck!



AMSTRAD

Bienvenue à GARY LINEKER'S SUPERSTAR SOCCER,

la simulation de football la plus passionnante jusqu'à présent! Passes, dribbles, blessures – GARY LINEKER SUPERSTAR SOCCER contient tout le réalisme et l'enthousiasme du vrai football, combinant les exigences intenses de la direction et l'entraînement d'une équipe avec les talents nécessaires pour être un Buteur 'Star'!

C'est votre équipe et votre but est d'en faire quelque chose digne du championnat...

Comment Jouer

Le jeu commence avec LE MENU D'ECRAN PRINCIPAL qui affiche toutes les options disponibles ou joueur.

Comment Manipuler la Ligue

Le haut de l'écran principal sert à montrer les victoires, nuls et défaites dans une division donnée. Votre équipe et vos prochains adversaires sont mis en vedette. Les options affichées au bas de l'écran sont divisées en deux sections – VIEW (Visionnez) et TRY (Essayez). Déplacez la mise en vedette à l'aide du manche à balai et appuyez sur **FEU** pour sélectionner votre option.

"Les Options View (Visionnez)"

League Status (Situation de la Ligue)

Quand vous sélectionnez LEAGUE STATUS, les options au bas de l'écran sont remplacées par des informations sur 1) Les points d'échange disponibles, 2) Jeux par Saison, 3) Saisons jouées, 4) Jeux de ligue joués, 5) Tours joués dans les éliminatoires.

En appuyant sur **FEU**, vous retournez à l'écran d'options principal.

Team History (Histoire des Equipes)

Vous pouvez ici visionner l'histoire d'une équipe pendant les cinq dernières années. Vos informations sont 1) Nombre de victoires, 2) Nombre de nuls, 3) Nombre de défaites, 4) Nombre de points, 5) Buts pour, 6) Bouts contre, 7) Division, 8) Classement, 9) Tour atteint dans les éliminatoires, 10) Estimation.

En même temps que vous pouvez voir des informations sur l'histoire de votre propre équipe, vous pouvez également visionner celle des autres équipes en vous déplaçant de haut en bas.

Quittez cet écran en appuyant sur **FEU**.

Game Scores (Score de Jeu)

Cet écran affiche les résultats de la dernière série de matchs. Appuyez sur **HAUT/BAS** pour visioner tous les résultats. Votre équipe est mise en vedette.

Divisions

Ceci vous permet simplement de changer la division visionée au haut de l'écran, vous permettant d'être au courant de la ligue entière.

LOAD/SAVE (CHARGEZ/SAUVEGARDEZ)

Cette option vous permet soit de sauvegarder une ligue, reprenant ainsi un jeu exactement là où vous l'avez laissé. Suivez tout simplement les instructions sur l'écran.

"Try Options" (Options Essayez)

Les "Points d'Echange" sont le moyen par lequel vous pouvez améliorer votre équipe. On vous donne une quantité initiale de 250 points d'échange lorsque vous commencez le jeu. Chaque équipe bénéfice de quantités supplémentaires à la fin de chaque saison, selon leur estimation générale dans la ligue. Le recrutement, l'échange et l'amélioration générale de votre équipe 'coûtent' des points d'échange. Chaque joueur dans Superstar Soccer a une estimation d'habileté de 0 à 99. Ceci indique les capacités d'ensemble des joueurs dans la vitesse, l'exactitude, les capacités défensives et qualité de tirs. Chaque joueur vieillit également à mesure que les saisons passent. Ceci est avantageux pour la maturité de style du joueur mais éventuellement, bien qu'on puisse avoir une haute estime pour son style, son âge le ralentira plus que ses co-équipiers, sans expérience mais plus jeunes. Seul vous, le Manager, pouvez prendre la décision soit de l'échanger soit de le remplacer complètement. Les options Recruit a Player (Recrutez un Joueur), A Player Trade (Echange de Joueurs) et Improve Team (Améliorez Equipe) sont le seul moyen d'améliorer votre équipe..

Recruit a Player (Recrutez une Joueur)

Ceci vous permet de recruter un "Bleu" pour remplacer un vieux joueur ou un mauvais joueur. Sélectionnez d'abord le joueur à remplacer en appuyant sur **HAUT/BAS** pour choisir et **FEU** pour sélectionner. Vous pouvez ensuite entrer les détails pour votre nouveau joueur.

Mettez en lumière l'option "NAME" (Nom) et appuyez sur **FEU**. Vous pouvez maintenant sélectionner un nouveau nom en appuyant sur **HAUT/BAS**. Une fois que vous avez fait votre recrutement, appuyez sur **FEU** pour l'accepter. Ensuite, mettez en lumière SKILL (Habileté) et appuyez sur **FEU** puis ajustez son habileté en appuyant sur **HAUT/BAS** et sur **FEU** pour sélectionner. Chaque augmentation d'habileté vous coûte 4 points, le maximum d'habileté permis étant 50. Appuyez sur **FEU** quand vous avez terminé. La meilleure position sur terrain d'un joueur est décidée de la même manière. Quand vous avez terminé de recruter votre jeune, déplacez-vous à l'incitation OK et appuyez sur **FEU** pour retourner au menu principal.

Si vous voulez quitter cet écran à tout moment, déplacez-vous à CANCEL (Annulez) et appuyez sur **FEU** pour retourner au menu principal.

A Player Trade (Echange de Joueurs)

Choisissez parmi VIEW TEAMS (Visionnez les équipes), TRY TRADE (Essayez l'échange) et **RETURN** en mettant en relief votre choix et en appuyant sur **FEU**.

En visionnant les equipes, vous pouvez choisir l'équipe avec laquelle vous voulez négocier.

Vous aurez à payer des frais d'arbitrage et vous pourrez alors selectionner un joueur à échanger avec votre équipe. Une fois le joueur choisi, vous sélectionnez ensuite un joueur dont vous voulez négocier l'achat. Lorsque vous avez sélectionné les deux joueurs, on vous demandera combien de points d'échange vous voulez offrir dans l'affaire. Après tout cela, l'arbitrage commence et on vous dira ensuite si votre échange a réussi ou pas. Pour quitter cette section, déplacez-vous à **RETURN** et appuyez sur **FEU**.

Improve Team (Ameliorez Equipe)

Ceci est le moyen par lequel vous pouvez envoyer l'ensemble de votre équipe a un "camp d'entraînement". Là, chaque joueur subira une certaine amélioration technique. La quantité d'amélioration d'ensemble est proportionnelle à la durée et qualité de l'entraînement au camp. Vous payez pour ce temps et cette qualité en points d'échange. Vous ne pouvez aller au camp d'entraînement qu'une seule fois par saison et vous ne pouvez dépenser que jusqu'à 300 points pour cette visite.

Set Up Team (Composez l'Equipe)

Cet écran vous montre tous vos joueurs sur la gauche et les joueurs que vous avez choisis sur la droite (y compris vos deux remplaçants). Les deux joueurs mis en vedette sur la gauche ne font pas partie de votre composition d'équipe courante. Les joueurs qui sont dans leur meilleure position sur terrain sont en blanc et ceux qui ne le sont pas sont en cyan. Si un joueur est blessé, il sera montré en rouge. Il ne peut pas faire partie de la composition.

Les joueurs peuvent être permutés, introduits ou enlevés en mettant en vedette d'abord la position à changer et en appuyant sur **FEU**. Vous avez alors deux options: "move" (entrez) ou "swap" (permutez).

Pour permuter un joueur de la composition d'équipe sur terrain, allez à l'option "swap" et appuyez sur **FEU**. Ensuite appuyez sur **HAUT/BAS** pour sélectionner la position que vous voulez permuter. Appuyez sur **FEU** quand vous êtes prêt à permuter les deux positions.

Pour faire entrer un joueur dans votre composition, choisissez "move" et appuyez sur **FEU**. Vous pouvez maintenant faire entrer l'un des deux joueurs qui restent, de la même manière. (TUYAU: La meilleure équipe est celle qui a le niveau technique le plus haut et la moyenne d'âge la plus basse). Déplacez-vous à l'option QUIT pour passer à l'écran de composition de jeu.

New League (Nouvelle Ligue)

Ceci vous permet de remettre la ligue à l'année 1 et de définir quelques variables concernant la manière dont la ligue opérera. Vous pouvez choisir le Territoire anglais ou américain et sélectionner le nombre de matchs à jouer pendant une saison.

Après avoir sélectionné FINISHED (Fini), sélectionnez ensuite une équipe de quatrième division à diriger.

Play Next Game (Jouez Prochain Jeu)

Avant de jouer, vous pouvez mettre au point quelques aspects supplémentaires concernant le déroulement d'un jeu.

1. D'abord, vous pouvez changer la "vitesse" du chrono du temps réel à jusqu'à 10 fois plus rapide.
2. Ensuite, il y a l'arrangement des commandes de votre équipe sur manche à balai ou sur ordinateur. Vous pouvez choisir de contrôler par manche à balai soit l'avant-centre soit le gardien de but ou laisser l'ordinateur prendre le contrôle.
3. Pour jouer, allez à l'option GAME PLAY (JEU) et appuyez sur **FEU**. On vous demandera alors si vous voulez assister au match qui se joue (joueurs contrôlés par l'ordinateur). Sélectionnez YES (OUI) OU NO (NON) selon le cas. Vous pouvez visionner les résultats dans "game scores" (scores de jeu).

Comment Jouer le Role d'Entraîneur

Chaque fois qu'il y an arrêt de jeu dû à l'insciption d'un but, un pénalty, la sortie de la balle en touche, un délai, une blessure, ou à la mi-temps ou à la fin du jeu, la ligne de score du haut deviendra un message et vous serez ainsi placé dans l'Ecran d'Entraînement.

Si vous avez choisi les commandes par manche à balai pour l'entraîneur, vous pouvez prendre des décisions sur les attitudes Offensives ou Défensives à adopter ou sur les substitutions à faire.

Vous pouvez faire une des trois Attitudes Offensives:–

1. SHOOT (TIREZ): Tous les joueurs essaieront d'effectuer beaucoup de tirs à partir des points, de prêt ou même du milieu du terrain! Plus ils se rapprochent des bois, plus ils auront tendance à tirer. Ceci peut également retirer une grand partie de la responsibilité offensive à un avant-centre trop faible.
2. PASS (PASSEZ): La plupart des joueurs auront tendance à passer la balle à votre avant-centre qui peut mettre tous les joueurs dans l'action en passant la balle lui-même. Ce travail collectif fera avancer la balle en profondeur, et tiendra la défense en déséquilibre. L'attitude PASS permet à votre avant-centre d'avoir plus de contrôle à l'attaque.
3. MIX (MELANGEZ): Dans la plupart des situations, c'est la meilleure attitude à adopter pour avoir un jeu bien équilibré. Les joueurs combineront les tirs et les passes.

Il y a également les Attitudes Défensives:–

1. COVER (COUVREZ): Si vous perdez et devez remonter le score rapidement, vos équipiers doivent prendre de plus en plus de risques pour récupérer la balle. Avec cette attitude, vos joueurs marqueront de près les hommes qu'ils couvrent.
2. DEFEND (DEFENDEZ): Une bonne défense conservatrice si vous menez au jeu et voulez jouer la prudence. Cette attitude empêchera vous joueurs de s'engager à fond. Ils joueront trop en arrière en faisant attention aux échappées et aux tirs directs. Un mélange de COVER et DEFEND donne un jeu bien équilibré.
3. MIX SUBSTITUTIONS (MELANGEZ SUBSTITUTIONS): En tant que partie intégrante de votre stratégie, vous voudrez bien sûr faire des substitutions de temps à autre ou faire remplacer un joueur blessé. Ceci peut aussi être utilisé pour visionner le niveau de fatigue de votre équipe. Quand vous êtes dans l'écran SUBSTITUTION, vous pouvez visionner la PUISSANCE EFFECTIVE (EP) d'un joueur, sa PUISSANCE MAXIMUM (MP) et sa POSITION (P). La EP d'un joueur est égale à sa MP la première fois qu'il entre sur le terrain mais à mesure qu'il se fatigue, sa EP baisse. Sa EP sera également basse s'il ne joue pas dans sa meilleure position. Rappelez-vous que les joueurs fatigués ne donnent pas le meilleur d'eux-mêmes!

COMMENT CONTROLER VOTRE AVANT-CENTRE

Sur le terrain, les mouvements de l'avant-centre sont contrôlés par Clavier ou Manche à Balai. Votre avant-centre peut s'aventurer n'importe où sur le terrain en même temps qu'il peut tirer, passer ou dribbler. Votre gardien de but sera contrôlé par l'ordinateur.

Pour contrôler votre avant-centre, assurez-vous d'abord que vous avez fait la bonne sélection de la rubrique CENTRE CONTROL de l'écran GAME SETUP (choisissez JOYSTICK 1 de l'écran GAME SETUP si votre manche à balai est branché sur l'entrée 1 ou JOYSTICK 2 si votre manche à balai est branché sur l'entrée 2).

POUR PASSER LA BALLE: Pour réussir une basse, vous devez connaître ce qui suit:

1. Les huit directions de manche à balai représentent les membres de votre équipe.
2. Vous devez bouger et tenir votre manche à balai dans la direction représentant le joueur qui doit recevoir la passe.

   NOTE: Seules les directions diagonales choisissent un joueur avec exactitude. De même, si vous ne déplacez pas du tout le manche à balai, la balle ne sera alors passée à personne. Ceci vous fera perdre le contrôle de la balle temporairement.
3. Une fois que vous avez déplacé le manche à balai dans la direction correcte, donnez un petit coup rapide sur le bouton du manche à balai. Ceci fera passer la balle au joueur voulu. Faites attention de ne pas tenir le bouton enfoncé car vous pourriez alors essayer un tir.

POUR TIRER: Le shoot est une combinaison de précision, chance et position. Mettez votre joueur en position puis appuyez sur le bouton du manche à balai et maintenez-le enfoncé. Vous verrez l'indicateur tourner dans deux sens. Les flèches indiquent le côté du but vers lequel votre tir ira. Lorsque l'indicateur montre la bonne position, relâchez le bouton pour tirer. Plus l'indicateur penche vers la flèche du bas quand vous relâchez le bouton, plus votre tir ira sur le côté du but le plus près du bas de l'écran. Inversement, plus l'indicateur penche vers la flèche du haut quand vous relâchez le bouton, plus votre tir ira sur le côté du but le plus proche du haut de l'écran. La balle ira dans la direction du goal opposé quelque soit la direction à laquelle l'avant-centre fait face.



Quelques Tuyaux et Conseils

1. Un des aspects les plus importants en jouant l'avant-centre est d'anticiper ce que vos co-équipiers feront de la balle. Ayez toujours en tête les stratégies offensives utilisées par votre équipe. Par exemple, si la s.c'égie SHOOT est en fonction, vos co-équipiers feront plus de tirs aux buts adverses au lieu de vous passer la balle. Comme avant-centre, vous devez être en position pour reprendre les rebonds et marquer pendant que le gardien est hors de position. D'un autre côté, si la stratégie de votre équipe est PASS, vos camarades joueront alors les passes, essayant de vous placer pour marquer.

   Dans ces situations, votre objetif est de vous démarquer de manière à recevoir une passe.
2. Jouez les rebonds! Même le meilleur gardien flanchera quand il est sous pression.
3. Rappelez-vous que les défenseurs ont une meilleure technique de balle que les ailiers qui ont un meilleur contrôle que les avant-centres (et les gardiens sont meilleurs que tout le monde pour voler le ballon). Ceci est important à avoir en tête quand vous descendez en dribblant. Essayez de feinter un adversaire. La bousculade vous fera perdre la balle.
4. Quand votre stratégie défensive est DEFEND, vos camarades reviendront aider le gardien. Il ne s'engageront pas à fond dans la marquage individuel. Dans ce cas, vous pourriez choisir de marquer "doublement" l'adversaire qui a la balle.

   Lorsque votre stratégie de défense est COVER, vos co-équipiers joueront un marquage d'homme à homme serré. Cependant, cette stratégie introduit plus de possibilités d'erreurs défensives et des occasions d'attaquer.
5. Comme entraîneur, faites jouer vos jeunes. Si vous fatiguez un joueur plus âgé mais bon trop tôt dans le jeu, il ne sera d'aucune utilité plus tard, quand vous aurez besoin de lui.

LES COMMANDES

CLAVIER: **Z** – Gauche **X** – Droite **O** – Haut **K** – Bas **Ø** – Feu.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CASSETTE: Introduire la cassette dans le magnétophone. Appuyer simultanément sur **CONTROL (CTRL)** et la petite touche **ENTER**. Puis enfoncer la touche **PLAY** du magnétophone et ensuite n'importe quelle touche du clavier. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

DISQUETTE: Introduire la disquette, étiquette vers le haut. Taper **|CPM** et frapper **ENTER**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

A cause de la complexité du jeu, les Ligues et Equipes de GARY LINEKER SUPERSTAR SOCCER ne représentent pas la véritable Ligue de Football anglaise. Ceci ne diminue en rien le réalisme du jeu.